

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

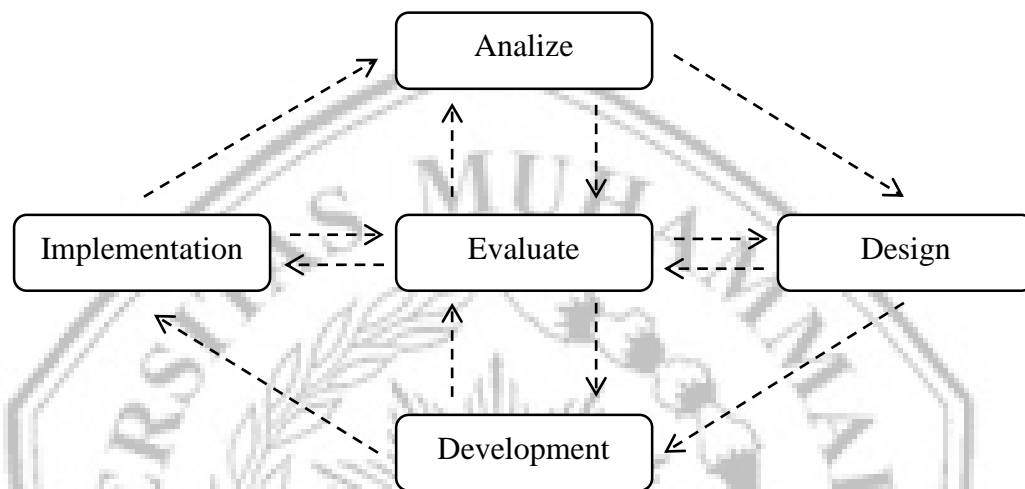
Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) yang berarti penelitian ini berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modifikasi permainan tradisional. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk modifikasi permainan bernama *catball* pada mata pelajaran penjasorkes sekolah dasar. produk modifikasi permainan ini bertujuan untuk membuat inovasi baru terhadap pembelajaran penjasorkes khususnya ketika menerapkan permainan tradisional pada kegiatan belajar mengajar. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis (*analysis*), Desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh,dkk. 2014:42)

Model pengembangan ADDIE digunakan karena bersifat lebih dinamis, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ini terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan dan memiliki struktur sistematis yang berarti pada tahapan pertama hingga tahapan akhir beraplikasi secara sistematis dan tidak bisa diubah secara acak. Selain itu seluruh tahapan ini tergolong sederhana jika dibandingkan dengan model desain lainnya, karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur

dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan (kirna, 2013)

Langkah model penelitian ADDIE dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan modifikasi permainan yang dikembangkan peneliti yakni modifikasi permainan *catball*, prosedur pengembangan ini berdasarkan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu :

1. Tahap analisis (*analyze*)

Tahap analisis yang dilakukan peneliti di SDN Ngoran 02 meliputi kegiatan : a) melakukan analisis kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran penjasorkes khususnya di kelas II; b) melakukan analisis strategi pembelajaran apa saja yang biasa dilakukan guru dalam proses pembelajaran; c) melakukan analisis ketersediaan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran penjasorkes kelas II; d) melakukan analisis seberapa tinggi antusias siswa

ketika melakukan pembelajaran penjasorkes; e) melakukan analisis penggunaan media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Seluruh tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada SD tersebut khususnya pada pembelajaran penjasorkes kelas II serta untuk memberikan masukan kepada peneliti supaya bisa mengembangkan produk modifikasi permainan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan di SDN Ngoran 02.

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut: a) Menetapkan sasaran pengguna modifikasi permainan yang dikembangkan; b) Menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pengembangan modifikasi permainan; c) merancang desain cara penggunaan dan tata aturan modifikasi permainan yang akan diterapkan serta disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran; d) menentukan tingkat pemahaman siswa dan keefektifan penggunaan modifikasi permainan pada pembelajaran penjasorkes. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi ketika proses mengajar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yaitu langkah pengembangan untuk menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk nyata (produk). Produk yang akan dibuat terlebih dahulu adalah buku panduan tatacara dan aturan permainan. Buku

panduan modifikasi permainan akan divalidasi oleh dua validator ahli yaitu ahli materi penjasorkes dan ahli media permainan penjasorkes.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan penerapan dari tahap-tahap sebelumnya. Produk yang sudah jadi dan lolos validasi akan diterapkan langsung pada proses pembelajaran pada kelas dan sekolah yang sudah ditentukan untuk mengetahui bagaimana keefektifan dan pengaruhnya terhadap pembelajaran sebelumnya. Pada tahap ini akan terlihat kualitas modifikasi permainan yang dimasukan pada proses pembelajaran. Bagaimana pembelajaran akan terlihat lebih menarik, efektif dan efisien dengan inovasi baru yang belum pernah dilakukan pada pembelajaran sebelumnya. Penerapan produk modifikasi permainan ini dilakukan pada siswa kelas II SDN Ngoran 02 Blitar.

5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk pengembangan modifikasi permainan yang telah diterapkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan modifikasi permainan oleh peneliti. Data-data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan dari tahap sebelumnya akan digunakan untuk menyempurnakan kekurangan produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Ngoran 02 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan modifikasi permainan yang akan disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SDN Ngoran 02. Wawancara dilakukan dengan tujuan memperoleh data yang ada secara nyata dengan kegiatan yang ada pada saat pembelajaran dan kebutuhan apa saja yang diperlukan di dalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. sehingga tercipta alasan rasional diperlukannya penelitian dan pengembangan modifikasi permainan ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan di SDN Ngoran 02 Kabupaten Blitar. Dilakukan proses observasi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran, apa saja sarana dan prasarana yang ada disekolah, bagaimana antusias siswa ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Proses observasi ini

dilakukan saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa pada proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan inovasi baru yakni pengembangan modifikasi permainan.

3. Dokumentasi

Proses dokumentasi menggunakan kamera digital dan dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran serta sebagai bukti untuk memperkuat penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan. pengambilan dokumentasi dilakukan pada saat observasi awal dan pada saat proses uji coba produk pengembangan modifikasi permainan.

4. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan modifikasi permainan yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket untuk mengetahui respon.

a) Angket Validasi

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai modifikasi permainan yang dikembangkan. Angket ini ditujukan pada 1 ahli materi dan ahli media permainan penjasorkes. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria akademis yaitu dosen ahli permainan penjasorkes yang merupakan dosen mata kuliah penjasorkes serta ahli pembelajaran SD merupakan dosen yang mengetahui tentang kurikulum SD. Validasi media dilaksanakan pada saat uji coba produk. Hasil dari validasi produk oleh tim

ahli selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik.

b) Angket Respon Pengguna

Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar serta saran siswa terhadap produk modifikasi permainan pembelajaran penjasorkes yang sedang dikembangkan.

5. Test

Tes dilakukan pada tahap implementasi pada tanggal 27 february 2018 yaitu tes hasil belajar. Tes hasil belajar biasanya disebut dengan tes prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu. Selain mengukur hasil belajar, dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui keefektifan produk modifikasi permainan yang dikembangkan. Keefektifan dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan standar KKM nasional.

E. Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Proses wawancara dilakukan pada penelitian dan pengembangan bersifat terbuka atau tidak terstruktur, sehingga pedoman ini hanya berisikan inti dari wawancara mengenai sarana dan prasarana serta penggunaan media permainan pembelajaran yang digunakan. Sewaktu-waktu dikembangkan tetap bisa.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomer
1	Pembelajaran	1. Siswa antusias belajar penjasorkes 2. Pembelajaran penjasorkes diluar atau didalam kelas 3. Siswa bisa mengikuti tugas yang diberikan guru 4. Antusias siswa pada permainan tradisional 5. Antusias siswa pada modifikasi permainan tradisional	1,2,3,5,8
2	Media pembelajaran	1. Penggunaan media permainan tradisional pada proses pembelajaran 2. Kendala penggunaan media permainan tradisional 3. Pengembangan modifikasi permainan pada proses pembelajaran 4. Dampak penggunaan media pada proses pembelajaran	4,6,7,9
3	Ketersediaan sarana dan prasarana	1. Sarana dan prasarana mendukung proses pembelajaran	10
4	Metode pembelajaran	1. Pelaksanaan evaluasi dan penilaian pada proses pembelajaran 2. Penggunaan modifikasi permainan tradisional <i>catball</i> pada proses pembelajaran 3. Keefektifan modifikasi permainan tradisional <i>catball</i>	11,12,13

Sumber : Modifikasi Peneliti

2. Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan guna untuk mengetahui tentang kelengkapan sarana dan prasarana, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran serta antusias siswa ketika belajar dalam pembelajaran penjasorkes. Penggunaan lembar observasi digunakan peneliti sebagai acuan dalam mengembangkan media yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator	Nomer
1	Pembelajaran	1. Siswa antusias belajar penjasorkes	1,
2	Metode	1. Proses pembelajaran berpusat pada guru 2. Penjelasan materi sebelum praktik olahraga 3. Evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran	2,4,10
3	Bahan ajar	1. Proses pembelajaran berpacu pada SK dan KD	3
4	Media	1. Pemakaian permainan tradisional pada proses pembelajaran 2. Pengembangan modifikasi permainan tradisional	5,6
5	Respon peserta didik	1. Media permainan tradisional memudahkan guru mengajarkan materi 2. Penggunaan permainan tradisional menjadikan pembelajaran efektif	7,8
6	Sarana dan prasarana	1. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran	9

Sumber : modifikasi peneliti

3. Lembar Angket

Angket merupakan sekumpulan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari reponden.

a. Angket validasi

Pengumpulan data angket berupa angket validasi yang diisi oleh para ahli materi dan ahli media permainan penjasorkes. Angket yang digunakan dalam penelitian ini sifatnya tertutup. Penggunaan angket validasi diisi oleh tenaga ahli materi penjasorkes dan ahli media permainan. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah mendapatkan nilai dan saran dari para ahli untuk mencapai kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Kriteria Validator

No	Bidang Keahlian	Kriteria	Subjek Ujicoba Ahli
1	Dosen Ahli materi penjasorkes	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam bidang materi penjasorkes 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan	Subjek I

2	Dosen Ahli media permainan penjasorkes	3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	Subjek II
		1. Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang media pembelajaran	
		2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan	
		3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	

Sumber : Modifikasi peneliti

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi permainan catball

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Penggunaan judul menarik membuat siswa termotifasi	1,2,3
		2. Media dapat membantu siswa memahami materi	
		3. Media dapat membantu siswa menemukan jawaban dari soal materi	
2		1. Media relevan dengan materi yang dipelajari siswa	4,5
		2. Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku	
3	Isi materi	1. Isi materi sesuai dengan kompetensi inti	6,7,8,9
		2. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	
		3. Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal	
		4. Materi berisi konsep yang benar	
4	Interaksi	1. Media memberi kesempatan siswa belajar secara langsung	10,11
		2. Materi dalam media mudah dipahami oleh siswa	
5	Umpan balik	1. Penggunaan tidak bosan menggunakan media	12,13
		2. Media mendorong siswa menemukan jawaban soal yang tepat	

Sumber : Modifikasi Peneliti

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Media Permainan catball

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1	Desain	1. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	1,2,3,4

		2. Media tidak berbelit-belit	
		3. Media mudah dan aman	
		4. Media fleksibel (dapat dimainkan dimana-mana)	
2		1. Media dapat memancing antusias siswa	5,6
		2. Media dapat digunakan bervariasi	
3	Pemakaian	1. Alat dan bahan yang digunakan mudah didapat	7,8,9
		2. Media yang digunakan tahan lama	
		3. Media bisa dipakai dengan sarana dan prasarana seadanya	

Sumber : modifikasi peneliti

b. Angket pengguna

Angket pengguna diisi oleh siswa dan guru, digunakan pada saat uji coba produk modifikasi permainan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan mengenai media yang dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi angket validasi para ahli dan kisi-kisi respon siswa.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Nomer pertanyaan
1	Penggunaan media	1,2
2	Isi	3,4,5
3	Reaksi pengguna	6,7,8
4	Keinginan penggunaan media	9,10

Sumber : Modifikasi Peneliti

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Nomer Pertanyaan
1	Penggunaan media	1,2
2	Isi	3,4,5
3	Keinginan penggunaan media	6,7,8,9,10

Sumber : Modifikasi Peneliti

4. Soal tes

Soal tes akan diberikan dan dikerjakan oleh siswa kelas 2 Sekolah Dasar (SD).

Soal diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan modifikasi permainan *catball* untuk mengetahui keefektifan produk. Berikut ini kisi-kisi soal pre tes dan postes yang akan digunakan oleh peneliti

Tabel 3.8 Kisi-kisi Penilaian Evaluasi Hasil Belajar

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomer pertanyaan
1	3.2 memahami variasi gerak dasar non lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1 mengenal gerak nonlokomotor memutar badan, menekuk lutut, mengayun tangan	1,2,3
2	4.2 mempraktikkan variasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1 mempraktikkan gerak dasar memutar badan, menekuk lutut, mengayun tangan	4,5

Sumber : modifikasi peneliti

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah semua langkah-langkah pengumpulan data dan semua data terkumpul. Data yang telah terkumpul dari hasil pengamatan harus secepatnya diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan pelaksanaan penelitian tercapai atau tidak (Arikunto, 2008:126). Analisis data merupakan pekerjaan yang amat kritis dalam proses penelitian. Peneliti harus cermat menentukan model analisis bagi data penelitiannya. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitiannya. Tujuan dilakukan analisis oleh peneliti yakni menginterpretasikan segala hasil penelitian menjadi uraian dan bisa disebarkan ke masyarakat.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara kepada guru, observasi di sekolah, dan kritik saran dari validator. Analisis data digunakan untuk mengelola informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media modifikasi permainan tradisional. Data-data diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan, tepatnya saat melakukan analisis data kualitatif :

a) Pengumpulan data (*data collection*)

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media modifikasi permainan tradisional *catball* dan aktifitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data dalam penelitian ini diambil oleh peneliti selama proses penggunaan media permainan *catball* oleh guru dan siswa

b) Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi berarti merangkum, memilih dan memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya lalu membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket reduksi.

c) Penyajian data

Data disajikan dalam uraian singkat atau dalam bentuk tabel dan penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media permainan *catball* dan aktifitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

d) Kesimpulan

Peneliti pada tahap ini menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis kuantitatif diperoleh dari pengumpulan data angket pada tahap validasi desain dan ujicoba pemakaian. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kevalidan media serta respon siswa terhadap kemenarikan media yang sedang dikembangkan. Ada dua jenis angket yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut pembahasan rinci tentang dua jenis anget yang digunakan.

a) Analisis Data Angket Validasi Ahli

Proses pengembangan media permainan *catball* melalui validasi dalam menguji kevalidan serta kesesuaian materi berdasarkan kompetensi dasar (KD). Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 5 skor. Angket yang diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan.

Tabel 3.9 Kategori penilaian skala likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju / selalu / sangat positif / sangat layak / sangat baik / sangat bermanfaat / sangat memotifasi
2	Skor 4	Setuju / baik / sering / positif / sesuai / mudah / layak / bermanfaat / memotifasi
3	Skor 3	cukup / pernah / cukup baik / cukup sesuai / cukup menarik / cukup paham / cukup layak cukup memotifasi
4	Skor 2	Tidak setuju / hampir tidak pernah / negatif / kurang setuju / kurang baik / kurang sesuai / kurang menarik / kurang paham / kurang layak / kurang bermanfaat / kurang memotifasi
5	Skor 1	Sangat tidak setuju / sangat kurang baik / sangat kurang sesuai / sangat kurang menarik / sangat kurang paham / sangat kurang layak / sangat kurang bermanfaat

Sumber : Sugiyono, 2007:93 dengan modifikasi peneliti

Menurut sugiyono (2016:147) presentase validasi para ahli rata-rata setiap

komponen dihitung menggunakan rumus : $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = Perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh validator

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.10 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 80 %	Valid	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 60 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 – 40 %	Kurang Valid	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 20 %	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto 2010 dan modifikasi peneliti

Pengembangan media permainan dinilai valid dan sangat valid atau baik

dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor $\geq 80\%$ dan

$\geq 61\%$

b) Analisis Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respon siswa serta kemenarikan media permainan *catball* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Variabel yang diukur dikembangkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman terdiri dari dua kategori yaitu nilai dan skor. Jawaban ya mendapat skor 1 dan jawaban tidak mendapatkan skor 0. Angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiyono (2016:14) presentase siswa dihitung menggunakan rumus : $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih siswa (ya atau tidak)

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.11 Kualifikasi tingkat pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100 %	Sangat valid	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 80 %	Valid	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 60 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 – 40 %	Kurang Valid	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 20 %	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto 2010 dan modifikasi peneliti

Produk permainan *catball* yang dikembangkan dinilai menarik apabila respon positif dari siswa mendapat presentase nilai dari angket respon siswa mencapai skor $\geq 80\%$ dan $\geq 61\%$

